Pueblo divertidísimo

Se marcan el lejano oeste cómo contraste de lo que es el modernismo actual y trata de ser algo trágico pero cómico.

Ah bueno divertidísimo acudían todas las personas porque tenían su principal atractivo el casino divertidísimo.

En casino divertidísimo como ya es sabido siempre ganaba la casa entonces a un señor se le ocurrió poner una armería enfrente llamada él único tiro. Entonces cuando la gente perdía todo acudía a la armería a comprar ese tiro de la salvación de todas las deudas y también hacían promociones por si querían llevar un arma adicional para algún miembro de la familia afectado por los hechos que se quisiera también suicidar.
Pero qué pasaba no todosacertabas en el tiro así que al lado montaron una enfermería que se llama ba el tiro fallado y ahí acudía todo el pueblo y él atendidos muy amablemente por enfermeras y siempre solían decir y otro más con el tiro fallado.

Entonces para que la gente no perdiera tanta plata pusieron una iglesia bien enfrente de la enfermería o sea al lado del casino donde el cura daba sus sermones pidiéndole encarecidamente a la gente del pueblo que le den limosna a los pobres para traer a la iglesia a la gente que jugaba en el casino y así el párroco hacer unos pesos por supuesto que para ir a jugar al casino.
Entonces a las personas influyentes se les ocurrió poner una comisaría la cual recaudaba de los ciudadanos los impuestos para lograr la seguridad y mantener en regla todos los asuntos que pasaban en pueblo divertidísimo así que toda persona y todo bandido que intentase robar iba a parar al calabozo que queda enfrente a una plaza pública en donde la gente iba a pasear luego de haber ganado en el casino y que debía ser cuidada muy bien por la ley.
Entonces digamos que el que ganaba tenía ese momento de relax en pueblo divertidísimo en la plaza principal custodiado por el sheriff y los que perdían tomaban el camino de la armería un solo tiro.
Y fue así entonces cómo se creó el pueblo divertidísimo

ahora resta que le hagan el guión con historias de amores

y disparos como siempre.

Tu texto presenta una **idea satírica de un pueblo del**

Lejano Oeste, donde las instituciones y los negocios

funcionan de manera absurda alrededor del casino. El

contraste entre la tragedia —las deudas, los suicidios y la

corrupción— y el tono cómico crea una propuesta de humor negro.

Aquí tienes una **versión corregida y más fluida**, manteniendo tu idea original:

Pueblo Divertidísimo

Pueblo Divertidísimo se presenta como una representación del lejano Oeste, en contraste con el modernismo actual. Su propósito es ser una historia trágica, pero al mismo tiempo cómica y absurda.

A Pueblo Divertidísimo acudían personas de todas partes, atraídas principalmente por su famoso casino. Como ya es sabido, en los casinos siempre gana la casa. Por eso, cuando alguien lo perdía todo, cruzaba la calle hasta una armería llamada **El Único Tiro**.

Allí podía comprar “el tiro de la salvación” para terminar con sus deudas. Además, la armería ofrecía promociones especiales para quienes quisieran llevar un arma adicional

destinada a algún familiar afectado por la situación y dispuesto también a suicidarse.

Pero no todos acertaban el tiro. Por eso, junto a la armería se instaló una enfermería llamada **El Tiro Fallado**. Allí acudía todo el pueblo, atendido amablemente por las enfermeras, quienes solían recibir a los heridos diciendo:

—¡Otro más con el tiro fallado!

Para evitar que la gente perdiera tanto dinero, construyeron una iglesia justo enfrente de la enfermería, al lado del casino. El cura daba sermones en los que pedía encarecidamente a los habitantes que entregaran limosnas para ayudar a los pobres.

Sin embargo, el verdadero propósito del párroco era reunir dinero para poder regresar al casino y seguir jugando.

Más tarde, las personas influyentes del pueblo decidieron construir una comisaría. Esta recaudaba impuestos de los ciudadanos con el pretexto de garantizar la seguridad y mantener el orden en Pueblo Divertidísimo.

Todo ladrón o bandido que intentara robar terminaba en el calabozo, situado frente a la plaza pública. Allí acudían a pasear quienes habían ganado en el casino, mientras la ley se encargaba de vigilar que todo permaneciera “en orden”. Así, quienes ganaban podían disfrutar de un momento de descanso en la plaza principal, custodiados por el sheriff. En cambio, quienes perdían tomaban el camino hacia la armería **El Único Tiro**.

Y así fue como nació Pueblo Divertidísimo: un lugar donde el casino, la iglesia, la armería, la enfermería y la comisaría convivían en perfecta armonía.

Ahora solo falta escribir el guion con historias de amor, traiciones y disparos, como manda la tradición del Lejano Oeste.

Observación: La idea funciona como una sátira de la corrupción, el juego y la hipocresía social. Para convertirla

en un guion, convendría crear personajes definidos, por ejemplo:

- El sheriff corrupto.
- El cura jugador.
- El dueño del casino.
- La enfermera del “Tiro Fallado”.
- Un jugador arruinado.
- Una forastera que llega al pueblo.
- Un bandido enamorado.
- El dueño de la armería.

Haz diálogos entre los principales

Pueblo Divertidísimo: diálogos principales

Personajes

- **Don Fortuna:** dueño del casino.
- **Sheriff Bravucón:** encargado de la seguridad.

- **Padre Limosnas:** sacerdote del pueblo.
- **Enfermera Remedios:** trabaja en “El Tiro Fallado”.
- **Plomo:** dueño de la armería “El Único Tiro”.
- **Mateo Perdido:** jugador arruinado.
- **Rosa Oeste:** forastera misteriosa.

Escena 1: Frente al casino

Don Fortuna:

¡Pasen, señoras y señores! ¡Entren al casino Divertidísimo, donde todos tienen la misma oportunidad de hacerse ricos!
Mateo Perdido:

¿Y qué oportunidad es esa?
Don Fortuna:

La oportunidad de dejarme su dinero.
Mateo Perdido:

¡Pero yo venía a ganar!
Don Fortuna:

Eso dicen todos antes de perder.
Rosa Oeste:

¿Y siempre gana la casa?
Don Fortuna:

Siempre. Aunque, para ser justo, algunas veces también gana el dueño.
Sheriff Bravucón:

¡Orden en la entrada! Nadie puede causar disturbios.
Mateo Perdido:

¿Y si pierdo todo?
Sheriff Bravucón:

En ese caso, tiene dos opciones: rezar en la iglesia o visitar la armería.
Mateo Perdido:

¡Qué pueblo tan acogedor!

Escena 2: En la armería “El Único Tiro”

Plomo:

¡Bienvenido a “El Único Tiro”! ¿Busca algo para defenderse?
Mateo Perdido:

Busco una solución para mis deudas.
Plomo:

Entonces ha venido al lugar indicado. Tenemos una promoción especial para jugadores arruinados.
Mateo Perdido:

¿Una promoción?

Plomo:

Sí. Por cada arma que compre, le hacemos descuento en la segunda.
Mateo Perdido:

¿Para qué querría dos?
Plomo:

Una para usted y otra para algún familiar que quiera acompañarlo en su desgracia.
Rosa Oeste:

Qué negocio tan miserable.
Plomo:

No se confunda, señorita. Aquí no vendemos desgracias. Solo las herramientas.
Mateo Perdido:

¿Y si fallo?
Plomo:

Entonces puede ir a la enfermería de enfrente. Tenemos un convenio comercial.

Escena 3: En la enfermería “El Tiro Fallado”

Enfermera Remedios:

¡Otro más con el tiro fallado!
Mateo Perdido:

¡No se burle de mí! ¡Esto es muy doloroso!
Enfermera Remedios:

Lo sé. El tiro le dio en el hombro.
Mateo Perdido:

¿Y eso es grave?
Enfermera Remedios:

Depende. Si tenía seguro, sí. Si no tenía dinero, es gravísimo.
Rosa Oeste:

¿Atienden a todos los heridos?
Enfermera Remedios:

A todos. Pero cobramos por adelantado.
Mateo Perdido:

¡No me queda un centavo!
Enfermera Remedios:

Entonces tendrá que pagar con trabajo.
Mateo Perdido:

¿Y qué trabajo puedo hacer?
Enfermera Remedios:

Puede ayudarme a recibir a los próximos pacientes.
Mateo Perdido:

¿Y qué debo decir?
Enfermera Remedios:

“¡Otro más con el tiro fallado!”

Escena 4: En la iglesia

Padre Limosnas:

¡Hermanos! El Señor nos enseña que debemos ayudar a los pobres.
Don Fortuna:

Padre, ¿y qué hará con las limosnas?
Padre Limosnas:

Una parte será para los pobres.
Don Fortuna:

¿Y la otra?
Padre Limosnas:

Para gastos administrativos.
Rosa Oeste:

¿Y esos gastos incluyen el casino?
Padre Limosnas:

Hija, no juzgues. El juego también puede ser una forma de oración.
Rosa Oeste:

¿De oración?

Padre Limosnas:

Sí. Uno entra diciendo: “Dios mío, ayúdame a ganar”.
Mateo Perdido:

Y sale diciendo: “Dios mío, ¿por qué no me ayudaste?”
Padre Limosnas:

La fe consiste en seguir intentándolo.
Don Fortuna:

¡Exactamente! Y si no tiene dinero, el casino acepta objetos de valor.
Padre Limosnas:

Aunque, por supuesto, primero debe dejar su limosna en la iglesia.

Escena 5: En la comisaría

Sheriff Bravucón:

¡En nombre de la ley, quedan todos detenidos!
Rosa Oeste:

¿Todos? ¿Qué delito hemos cometido?
Sheriff Bravucón:

Todavía ninguno. Pero así ahorro tiempo.
Mateo Perdido:

Sheriff, yo solo perdí mi dinero en el casino.
Sheriff Bravucón:

Eso no es un delito. Es una tradición local.
Plomo:

A mí me acusaron de vender armas.
Sheriff Bravucón:

¿Y las vendió?
Plomo:

Sí.
Sheriff Bravucón:

Entonces queda usted detenido por trabajar sin permiso.
Plomo:

¡Pero yo pago impuestos!
Sheriff Bravucón:

Precisamente por eso no lo detengo. Lo necesito como contribuyente.
Rosa Oeste:

¿Y quién vigila al sheriff?
Sheriff Bravucón:

La ley.
Rosa Oeste:

¿Y quién vigila a la ley?
Sheriff Bravucón:

Yo.
Rosa Oeste:

Entonces estamos perdidos.

Escena 6: En la plaza principal

Don Fortuna:

¡Felicidades, Mateo! Hoy ganó una fortuna.
Mateo Perdido:

¡Por fin! ¿Cuánto gané?
Don Fortuna:

Ganó el derecho a seguir jugando.
Mateo Perdido:

¡Pero yo creía que había ganado dinero!
Don Fortuna:

No sea materialista. El dinero va y viene.
Padre Limosnas:

Sobre todo cuando viene a la iglesia y luego va al casino.
Enfermera Remedios:

Y cuando se va demasiado rápido, termina en la enfermería.
Plomo:

O en la armería.
Sheriff Bravucón:

¡Silencio! Esta plaza está bajo protección de la ley.
Rosa Oeste:

¿Y quién protege al pueblo de ustedes?
Sheriff Bravucón:

Nadie. Por eso cobramos impuestos.
Mateo Perdido:

Entonces, ¿cuál es el futuro de Pueblo Divertidísimo?
Don Fortuna:

Más jugadores.
Padre Limosnas:

Más limosnas.
Plomo:

Más clientes.
Enfermera Remedios:

Más pacientes.
Sheriff Bravucón:

Más impuestos.
Rosa Oeste:

Y seguramente más disparos.
Todos:

¡Bienvenidos a Pueblo Divertidísimo!

Daniel Triunfo
digagraciasporeducacion@gmail.com